

PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA VCD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI UANG PADA KELAS X-5 SMA NEGERI 1 DANDER BOJONEGORO

Ilham Latif dan Ady Soejoto
Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya

ABSTRAK

Mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di Kelas X-5 SMA Negeri 1 Dander berdasarkan informasi salah seorang guru ekonomi, bahwa pembelajaran masih menggunakan model konvensional. Dan disini peneliti mencoba melakukan penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran yang baru, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media VCD, dengan harapan dengan model ini mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal sesuai dengan yang diharapkan oleh guru.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi adanya peningkatan prestasi belajar dan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I siswa yang dinyatakan tuntas dengan memenuhi KKM hanya sebesar 60%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi sebesar 86%. Dan telah mencapai ketuntasan klasikal yang ditentukan sekolah, yaitu sebesar 85 %. Begitupun pada aspek aktivitas siswa selama dua siklus mengalami peningkatan meskipun pada kriteria yang sama yaitu cukup baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan presentase nilai pada siklus I sebesar 40% meningkat pada siklus II menjadi sebesar 53%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan penggunaan media VCD cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran pada materi uang dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-5 SMAN 1 Dander Bojonegoro. Karena dengan adanya media VCD memungkinkan untuk membantu siswa dalam memahami setiap alur dalam materi tersebut secara jelas yang kemungkinan sangat sulit jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal.

Kata Kunci: *Metode Creative Problem Solving, Media Video Compact Disk, Prestasi Belajar.*

ABSTRACT

Regarding the conditions of learning that takes place in the Class X-5 SMA Negeri 1 Dander by one of the masters of economic information, that learning is still using conventional models. And here the researchers tried to study the application of new learning models, namely by applying creative problem solving learning model using VCD media, with the hope with this model is able to improve students' motivation in participating in learning, thus improving student learning outcomes become more leverage in accordance with expected by the teacher.

The results showed that there was an increase in learning achievements and activities of students from the first cycle to the second cycle after using Creative Problem Solving model of learning with media Video Compact Disk. In the first cycle of students who otherwise completed to meet the KKM only by 60 %, then increased in the second cycle to be as much as 86 %. And have reached the prescribed classical completeness school, amounting to 85 %. Likewise on aspects of student activity during the two cycles has increased although the same criteria that is pretty good. This can be shown by the percentage of the value in the first cycle increased by 40 % in the second cycle to 53%, so it can be concluded that the model of learning with the use of Creative Problem Solving VCD media suitable to be applied to the process of learning the material ragka money in improving student achievement X - 5 class SMAN 1 Dander Bojonegoro. Due to the presence of VCD media allows to assist students in understanding each groove in the material clearly that the chances are very difficult if only explained through verbal explanation.

Keywords : *Method of Creative Problem Solving, Video Compact Disk Media, Learning Achievement.*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan pada umumnya mengantarkan para siswa pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial (Sudjana : 2011). Dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut seringkali terjadi permasalahan yang dapat mengganggu proses belajar. Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar dan terus menerus melalui bermacam-macam aktivitas dan pengalaman guna memperoleh pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar mengajar, kita tidak dapat lepas dari berbagai komponen. Komponen – komponen tersebut antara lain adalah kemampuan pendidik dalam memberikan pembelajaran, siswa didik selaku pihak yang diberi materi pembelajaran, bahan yang diajarkan, proses pembelajaran yang meliputi strategi, metode dan teknik mengajar oleh guru, serta sarana dan prasarana belajar yang tersedia. Masing – masing komponen tersebut

saling mempengaruhi dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di Kelas X-5 SMA Negeri 1 Dander berdasarkan informasi salah seorang guru ekonomi, bahwa pembelajaran masih menggunakan model konvensional. Dan disini peneliti mencoba melakukan penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran yang baru, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media *VCD*, dengan harapan dengan model ini mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal sesuai dengan yang diharapkan oleh guru.

Keunggulan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *VCD* antara lain bahwa *Creative Problem Solving* (pemecahan masalah) merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, dapat membantu siswa bagaimana

mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Selain itu, keunggulan lain dari model pembelajaran *creative problem solving* adalah siswa dapat memilih dan mengembangkan ide serta pemikirannya sendiri, sehingga diharapkan penggunaan model *creative problem solving* dengan media VCD dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan pemikirannya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Creative Problem Solving Dengan Media VCD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Uang pada Kelas X-5 SMA Negeri 1 Dander Bojonegoro”. Dengan penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving dengan media VCD ini, diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan ketuntasan

belajar yang ada di kelas X-5 SMA Negeri 1 Dander Bojonegoro.

Adapun tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat: (1) Menganalisis dan mendiskripsikan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving dengan media VCD pada materi uang. (2) Menganalisis dan mendiskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving dengan media VCD pada materi uang. (3) Menganalisis dan mendiskripsikan respon siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model Creative Problem Solving dengan media VCD. (4) Menganalisis dan mendiskripsikan sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving dengan VCD pada materi uang.

KUTIPAN DAN ACUAN Belajar

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan

yang telah dipelajari. Dan kegiatan belajar tersebut dapat dilakukan di sekolah, di rumah, serta di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja.

Menurut Sudjana (2011), ada empat komponen utama dalam proses belajar mengajar, yaitu: (1) Tujuan, (2) Bahan, (3) Metode, dan (4) Alat Serta penilaian. Dari keempat komponen ini saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain

Pembelajaran

Pengertian pembelajaran mengandung banyak pemahaman dalam berbagaisumber yang berbeda.

Pengertian Pembelajaran dalam Depdiknas (2003) adalah :

“Upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan lainnya dapat berinteraksi secara harmonis.

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran. Sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat memilih model pembelajaran serta media yang cocok dengan materi atau bahan ajaran”

Dari pengertian pembelajaran menurut Depdiknas di atas, dapat kita peroleh pemahaman bahwa pembelajaran adalah upaya pelayanan terhadap kebutuhan peserta didik, yang meliputi kemampuan, potensi, minat dan bakat. Dan agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai guru harus mampu mengorganisir proses pembelajaran tersebut, yaitu dengan pengolahan strategi, metode, model serta media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang maksimal.

Pembelajaran Creative Problem Solving

Menurut Baer dalam Ismiyanto (2010), Creative Problem Solving (CPS) adalah salah satu model pembelajaran yang dipandang efektif dapat membantu pemecahan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aisyah (2011), Model Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah.

Begitu pula menurut Gulo dalam Ismiyanto (2010), model Creative Problem Solving (CPS) adalah :

“Model pembelajaran yang mengacu kepada pendekatan heuristik, dengan konsep bahwa mengajar adalah upaya guru untuk menciptakan sistem lingkungan yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar bagi peserta didik”.

Dari beberapa pernyataan tentang pengertian Creative Problem Solving diatas, dapat kita peroleh pemahaman bahwa model creative problem solving lebih menekankan siswa dalam penyelesaian masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah

untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, tetapi keterampilan memecahkan masalah dapat memperluas proses berpikir siswa. Suatu soal yang dianggap sebagai “masalah” adalah soal yang memerlukan keaslian berpikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, siswa telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas antara hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal.

Sanjaya (2006) menyebutkan keunggulan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media VCD antara lain bahwa *Creative Problem Solving* (pemecahan masalah) merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, dapat membantu siswa untuk

mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Selain itu, keunggulan lain dari model pembelajaran *creative problem solving* adalah siswa dapat memilih dan mengembangkan ide serta pemikirannya sendiri.

Media Pembelajaran VCD

Menurut Arsyad (2009), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga dapat diartikan sebagai media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Penerapan media pembelajaran merupakan aspek penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat siswa. Dari rasa ketertarikan tersebut diharapkan siswa dapat mengenal dan memahami lebih

jauh materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media audio-visual berupaya untuk menyajikan materi pembelajaran melalui sebuah konsep atau fakta yang terkadang sulit dijelaskan atau dipahami oleh siswa jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Menurut Arsyad (2009), Video Compact Disc (VCD) adalah system penyimpanan dan rekaman video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic, bukan pada pita magnetic.

Penggunaan VCD (Video Compact Disc) dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran ekonomi yang cukup mudah untuk dilaksanakan. Hal ini dikarenakan akhir-akhir ini di lingkungan akademis atau pendidikan penggunaan media pembelajaran yang berbentuk VCD bukan merupakan hal yang baru lagi dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Penggunaan media pembelajaran ekonomi yang berbentuk VCD memungkinkan digunakan di rumah karena VCD player sekarang ini sudah bukan merupakan

barang mewah lagi dan dapat ditemukan hampir disetiap rumah siswa.

Hasil Belajar

menurut Sudjana (2011), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan proses belajar yang dilakukan seseorang dalam pengertian ini, hasil belajar yang diperoleh adalah hasil dari kegiatan belajar siswa dalam bentuk ilmu pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Seperti yang dikemukakan Wjs. Poerwadarminta dalam Djamarah (1994), hasil belajar adalah kepastian terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variable bawahnya melalui perlakuan atau pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2009), PTK merupakan suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan

terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran.

Subyek dan Obyek Penelitian.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X-5 SMAN 1 Dander Bojonegoro yang berjumlah 30 orang siswa. Obyek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving dengan media pembelajaran Video Compact Disk yang akan disampaikan kepada siswa-siswi kelas X-5 di SMA Negeri 1 Dander Bojonegoro.

Waktu dan Lokasi Penelitian.

Tempat penelitian tindakan kelas ini berada di SMA Negeri 1 Dander yang berlokasi di Jl. Dander Km.2, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan bulan April - Juni 2013.

Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data meliputi: wawancara, dokumentasi, observasi, pemberian tes dan angket.

Rancangan Penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan

penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media pembelajaran *Video Compact Disk* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan selama 2 putaran pengajaran. Pada setiap putaran melalui proses pengkajian yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Teknik Analisis Data.

Data hasil pengamatan dan tes diolah dengan analisis kualitatif deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dengan media *Video Compact Disk* yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep pengertian, fungsi, dan jenis uang.

Dalam penelitian ini terdapat tiga analisis data yang digunakan, analisis data tersebut sebagai berikut:

a. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis dan aktivitas guru dan siswa ini dilihat selama proses

belajar mengajar menggunakan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Media *Video Compact Disk*. Maka untuk melihat presentase aktivitas guru dan siswa dapat digunakan rumus penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : presentase penilaian

F : nilai yang diperoleh dari subjek penelitian

N : nilai ideal yang seharusnya diperoleh

Dengan interpretasi data sebagai berikut:

0% - 20% : sangat tidak baik

21% - 40% : tidak baik

41% - 60% : cukup baik

61% - 80% : baik

81% - 100% : sangat baik

(Riduwan, 2007)

b. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Dalam analisis data hasil belajar, digunakan dua analisis yaitu:

1) Analisis nilai rata-rata kelas, digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata pada hasil tes.

$$X = \frac{Fx}{N}$$

Keterangan:

Mean = rata-rata nilai

Fx = jumlah seluruh nilai

N = jumlah seluruh siswa

(Arikunto, 2006)

2) Analisis Presentase Ketuntasan Belajar Kelas

Dalam analisis ini digunakan untuk mengetahui berapa persen dalam ketuntasan belajar di satu kelas. Ketuntasan belajar siswa tiap individu berpatokan pada standar nilai KKM yaitu 70% dengan menggunakan nilai tes. Sedangkan untuk ketuntasan secara klasikal dalam satu kelas apabila sudah mencapai 70% maka hasil belajar siswa dianggap tuntas. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{ketuntasan kelas} = \frac{\text{jumlah siswa yang belajar tuntas}}{\text{jumlah siswa satu kelas}} \times 100\%$$

(Usman, 2000)

c. Analisis Respon Siswa

Respon siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Respon Siswa} = \frac{\sum \text{siswa jawab (ya/tidak)}}{\sum \text{siswa menjawab}} \times 100\%$$

Dengan interpretasi data sebagai berikut:

0% - 20% : sangat tidak baik

21% - 40% : tidak baik

41% - 60% : cukup baik

61% - 80% : baik

81% - 100% : sangat baik

(Riduwan, 2007)

Perangkat dan Instrumen Pembelajaran.

Perangkat pembelajaran disini meliputi: silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sedangkan instrumen yang digunakan meliputi: lembar observasi, lembar tes yang telah divalidasi dan lembar angket respon siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus Pertama

Pada proses siklus I mengacu pada silabus dan RPP yang telah

disusun sebelumnya dengan materi ajar Menjelaskan pengertian, fungsi, serta jenis-jenis uang.

Penjelasan secara rincinya dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Kegiatan awal, kegiatan ini meliputi guru memulai dengan memberikan salam serta memeriksa kehadiran siswa secara satu per satu dan memberikan senyuman agar siswa merasa kondusif dan nyaman dalam berada di kelas. Sebelum memasuki materi pembelajaran guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa dengan tujuan untuk memusatkan pikiran siswa agar mereka antusias dan siap menerima pembelajaran yang akan diajarkan. (b) Kegiatan inti, dalam kegiatan inti tersebut, dapat diuraikan kedalam beberapa kegiatan, antara lain :

- 1) Fase menyampaikan Informasi, Sebelumnya guru memberikan pertanyaan pancingan mengenai definisi uang menurut pengertian para siswa, kemudian guru menyimpulkan beberapa jawaban yang diperoleh dari para siswa, sehingga siswa lain yang belum mampu menjawab dan belum mengerti definisi uang menjadi mengerti. Selanjutnya guru menyajikan video pembelajaran dengan menggunakan media VCD

kepada siswa tentang materi pengertian, fungsi, serta jenis-jenis uang. Dalam memutar video pembelajaran, guru juga sambil menjelaskan isi materi serta memberikan beberapa contoh realita di kehidupan sehari-hari. Kemudian guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya bagian materi yang tidak dimengerti. Dan guru juga mengajak siswa berfikir bersama tentang materi. Ketika ada pertanyaan dari siswa, guru tidak langsung memberikan jawabannya, akan tetapi melemparkannya terlebih dahulu kepada siswa yang lain. Hal ini bertujuan untuk memancing semua siswa agar bersama-sama mau berfikir dan memecahkan permasalahan yang ada. Setelah itu baru kemudian guru menyimpulkan jawaban – jawaban dari siswa untuk memperjelas. 2) Fase Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok, Guru membagi kelompok kedalam 5 kelompok. Pembagian kelompok berdasarkan undian nomor kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru menjelaskan tugas simulasi kelompok yakni melakukan barter antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Nama barang-barang yang digunakan dalam simulasi ini telah

disiapkan oleh guru sebelumnya. Nama barang tersebut meliputi 5 jenis barang yang bernilai rendah sampai yang bernilai tinggi. Kelompok yang paling banyak menukarkan barang mendapatkan nilai paling tinggi. Sebaliknya, kelompok yang paling sedikit menukarkan barang-barangnya mendapat nilai rendah. 3) Fase Membimbing kelompok bekerja dan belajar, Siswa terlihat kesulitan dalam melakukan penyelesaian masalah yakni penggabungan antara konsep dasar materi yang telah dipelajari dengan hasil pemikiran atau pendapat mereka. Para siswa kesulitan menentukan nilai tukar masing-masing barang, sehingga guru harus menjelaskan lagi bagaimana cara penyelesaian masalah dengan cara membacakan masalah yang ada secara jelas kepada siswa. Dan mencoba mengarahkan perhatian siswa ke permasalahan sehingga siswa mampu menyelami permasalahan yang ada dan muncul solusi-solusi dari permasalahan di benak mereka dan mendiskusikan dengan kelompok mereka. Guru membimbing siswa dalam pemecahan masalah dengan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain. Siswa boleh bertanya ke guru jika masih

ada yang belum dimengerti. 4) Evaluasi, Guru mengacak kelompok yang akan membacakan hasil pemecahan masalah. Guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau tambahan pada hasil pemecahan kelompok lain dengan begitu solusi yang didapatkan bisa berkembang. Namun, pada siklus awal, siswa masih terlihat canggung dan ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat mereka, bahkan ketika di berikan kesempatan bertanya hanya beberapa anak saja yang bertanya. Dan itupun siswa yang memang aktif dari awal pembelajaran, yang lainnya masih memilih diam dan hanya mengikuti jalannya pembelajaran. 5) Memberikan Penghargaan, Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif seperti bisa menjawab pertanyaan atau mengutarakan pendapat tentang isi materi, dengan keaktifan tersebut siswa mendapat penghargaan/pujian berupa kata-kata “pinter” atau “bagus”, dan juga tepuk tangan. (c) Refleksi, pada akhir tahapan ini guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan meliputi definisi, fungsi dan jenis uang. Kemudian guru memberikan post-test serta memberikan

penghargaan pada kelompok yang telah berhasil menyelesaikan terlebih dahulu.

Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada putaran I antara lain : (1) Guru dalam membimbing siswa melatih pengetahuan dan keterampilan masih kurang baik dan perlu ditingkatkan, (2) Guru dalam menjelaskan materi terlalu cepat, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, (3) Guru dalam memeriksa pemahaman siswa kurang baik dan kurang teliti karena masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal latihan, (4) Siswa dalam aspek psikomotor masih banyak yang belum paham materi yang dikerjakan karena dalam pelaksanaan belum diterapkan dengan baik, (5) Aktivitas siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat, dan juga merangkum materi pelajaran masih kurang baik

Siklus Kedua.

Pada putaran kedua dengan penerapan pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media VCD tetap melalui tahapan seperti siklus I. Penjelasan secara rinci akan diuraikan sebagai berikut: (a) kegiatan

awal, Pada tahapan ini guru memulai awal pelajaran dengan memberikan salam serta memeriksa kehadiran siswa secara satu per satu serta memberikan senyuman agar siswa merasa kondusif dan nyaman dalam berada di kelas. Karena sebelumnya telah mendapat saran maka suasana di kelas dapat tercipta secara kondusif. Sehingga hal tersebut mengakibatkan siswa lebih siap dalam menerima pelajaran. (b) Kegiatan inti, meliputi : 1) Fase menyampaikan informasi, Pada kegiatan ini pertama guru mempresentasikan pengetahuan tentang materi permintaan dan penawaran uang dengan menggunakan media VCD yang diproyeksikan ke layar white screen sehingga siswa mampu melihat dan memperhatikan materi dengan jelas. Kemudian guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya bagian materi yang tidak dimengerti.

Sebelum guru menjawab pertanyaan – pertanyaan yang disampaikan oleh siswa, guru mengajak siswa berfikir bersama dalam mengidentifikasi pertanyaan dari siswa sesuai dengan materi. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi pertanyaan dari

temannya. Setelah itu guru baru menyimpulkan jawaban dari para siswa untuk memperjelas dan mengoreksi jika ada yang belum tepat. 2) Fase Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok, Guru membagi kelompok dari 30 siswa kedalam 5 kelompok berdasarkan nomor urut siswa, masing-masing kelompok terdiri 6 anggota secara heterogen. Saat pengorganisasian kelompok pada siklus II sudah lebih baik tanpa harus diatur seperti pertemuan sebelumnya. 3) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, Siswa mengalami kesulitan yang sama dalam melakukan penyelesaian masalah yakni penggabungan antara konsep dasar materi yang telah dipelajari dengan hasil pemikiran atau pendapat mereka. Sehingga guru harus menjelaskan lagi bagaimana cara penyelesaian masalah dengan cara membacakan masalah yang ada secara jelas keseluruh kelas. Dan mencoba mengarahkan perhatian siswa ke permasalahan sehingga siswa mampu menyelami permasalahan yang ada dan muncul solusi-solusi dari permasalahan di benak mereka dan mendiskusikan dengan kelompok mereka. Guru membimbing siswa dalam pemecahan

masalah dengan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain. Siswa boleh bertanya ke guru jika masih ada yang belum dimengerti. Seperti halnya pada tahap sebelumnya, setiap ada pertanyaan dari siswa, guru terlebih dahulu melemparkannya kepada siswa yang lain, tujuannya adalah untuk memancing daya fikir siswa untuk menyelesaikan permasalahan. Setelah itu baruguru memberikan simpulan jawaban. 4) Evaluasi, Guru mengacak kelompok yang akan membacakan hasil pemecahan masalah. Guru memberikan kesempatan seluasluasnya kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau tambahan pada hasil pemecahan kelompok lain dengan begitu solusi yang didapatkan bisa berkembang. Namun, pada siklus kedua, siswa sudah bisa sedikit beradaptasi dengan pembelajaran ini, sehingga siswa berani untuk mengemukakan pendapat mereka, tetapi ketika di berikan kesempatan bertanya masih siswa yang memang aktif dari awal pembelajaran, yang lainnya masih memilih diam dan hanya mengikuti jalannya pembelajaran. 5) Memberi Penghargaan kepada siswa yang telah aktif dan mampu menjawab pertanyaan

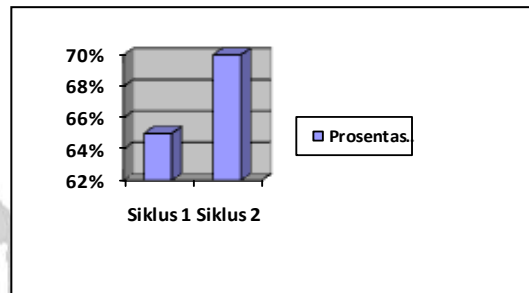
dari teman maupun guru. (c) Penutup (Refleksi), Guru bersama–sama dengan siswa melakukan refleksi dengan memberikan waktu untuk tanya jawab. Setelah itu guru memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa dengan memberikan penekanan–penekanan pada hal–hal yang penting pada materi. Kemudian guru memberikan soal postes 2 kepada siswa dan dikerjakan tanpa melihat buku dan bertanya kepada guru atau siswa lain. Sebelum menutup pelajaran, guru mengingatkan kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya di rumah.

Hasil Analisis Data

Aktivitas Guru

Setelah melakukan kegiatan belajar mengajar selama dua kali putaran, maka dapat dilihat aktivitas guru dalam penerapan pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media *VCD* dari diagram berikut ini:

Gambar: 1.1 Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I dan II



Sumber: Data Diolah Penulis

Berdasarkan gambar 1.1 di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media *VCD* selama dua siklus mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan presentase nilai pada siklus I sebesar 65% dengan kriteria baik, dan meningkat pada siklus II sebesar 70% dengan kriteria baik.

Pada siklus I presentase aktivitas guru menunjukkan kriteria yang baik karena guru mampu mempersiapkan pembelajaran, memotivasi siswa, mempresentasikan materi, dan mengamati kegiatan siswa dengan baik.

Namun dalam memberikan simpulan materi dan pengorganisasian kelompok masih kurang baik karena antusias siswa dalam memperhatikan interaksi dari guru kurang maksimal. Selain itu dalam membimbing siswa melatih

pengetahuan dan keterampilan juga masih kurang. Pada saat membimbing siswa sudah tidak lagi fokus pada pelajaran karena siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD.

Pada siklus II presentase aktivitas guru menunjukkan kesamaan dengan siklus sebelumnya yaitu kriteria baik. Tiap aspek yang diamati dalam aktivitas guru adalah cukup baik. Guru mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada putaran sebelumnya, sehingga siswa sangat termotivasi untuk lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Pada siklus II ini guru dan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD yang sudah dilakukan sebanyak dua siklus.

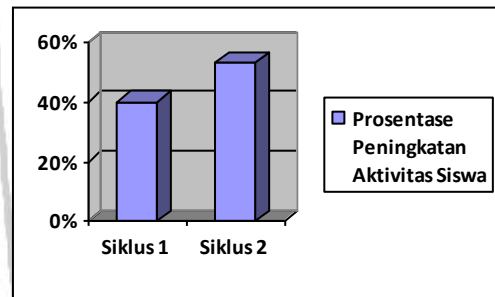
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan mendapat nilai presentase secara keseluruhan sebesar 67,5% dengan kriteria baik.

Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa

dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Gambar: 1.2 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II



Sumber: Data Diolah Penulis

Berdasarkan gambar 1.2 di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD selama dua siklus mengalami peningkatan meskipun pada kriteria yang sama yaitu cukup baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan presentase nilai pada siklus I sebesar 40% dan siklus II sebesar 53%.

Pada siklus I presentase aktivitas siswa menunjukkan kriteria cukup baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik meskipun ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan. Pada siklus ini siswa masih banyak yang mengalami kesulitan menyampaikan pendapat,

bertanya, dan menjawab pertanyaan karena siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran creative problem solving, selain itu pada saat guru menjelaskan antusias siswa masih kurang, pada saat guru memberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman sebangku untuk menjawab pertanyaan dari guru siswa bersikap diam dan menunjuk teman yang lain.

Siklus II dalam penerapan pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD ini menunjukkan peningkatan presentase aktivitas siswa, meskipun tetap pada kriteria cukup baik. Siswa sudah mulai antusias untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Dalam siklus ini siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran ini, hal tersebut dapat dilihat dari cara siswa merangkum materi dan sebagai siswa berani mengungkapkan pendapat meraka berkenaan dengan materi yang diajarkan dan penyelesaian siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan pembelajaran ini mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan mendapat nilai presentase

secara keseluruhan 43% berarti dengan kriteria cukup baik. Dengan peningkatan aktivitas siswa di setiap siklusnya tidak memungkiri juga masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Dengan adanya kondisi tersebut guru mengambil inisiatif untuk menunjuk siswa dan memberi pertanyaan untuk melatih siswa dalam bersikap aktif dan terjadi umpan balik yang baik diharapkan siswa paham dengan materi yang disampaikan.

Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD dapat dilihat pada tabel berikut ini:

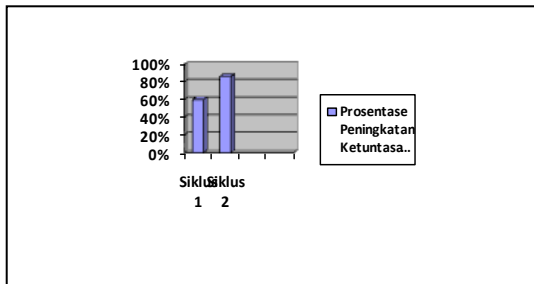
Tabel: 1.1 Ketuntasan Belajar Siswa

Keterangan	Pos Tes	
	I	II
Jumlah siswa tuntas	18	26
Jumlah siswa tidak tuntas	12	4
Prosentase Ketuntasan Belajar Klasikal	60 %	86 %

Sumber: Data Diolah Penulis

Peningkatan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I dan II dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar: 1.3 Peningkatan Ketuntasan Belajar Klasikal



Sumber: Data Diolah Penulis

Berdasarkan tabel 1.1 dan gambar 1.3 diatas, dapat dilihat peningkatan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 60% pada siklus II sebesar 86%.

Pada siklus I saat diterapkan pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD, ketuntasan belajar pada siklus I hanya sebesar 60% dengan siswa tuntas 18 siswa dan siswa tidak tuntas 12 siswa dari 30 siswa dalam satu kelas. Sedangkan pada siklus ke II ketuntasan belajar klasikal sudah mengalami peningkatan yaitu menjadi 86% dan mencapai ketuntasan belajar klasikal karena mencapai kriteria yang ditentukan oleh sekolah, yaitu sebesar 85%.

Ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami

peningkatan sebesar 26%. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru berusaha untuk memperbaiki dari hasil evaluasi pengamatan bagaimana cara mengajar untuk lebih baik dan melakukan sebuah inovasi pembelajarannya agar siswa lebih antusias. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengalami peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II, dimana siswa sudah lebih antusias dalam belajar dengan metode creative problem solving dengan media VCD.

Analisis Hasil Angket Respon Siswa dalam pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD

Angket respon siswa meliputi tujuh pertanyaan, yakni : sudah atau belum mendapat pembelajaran dengan media *Video Compact Disk*, sudah atau belum pernah menerima pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*, paham atau tidak dengan penyajian materi dengan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media VCD, mudah mengingat dan mempelajari dengan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media

VCD, tertarik dengan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media VCD, mampu menceritakan kembali materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *video compact disk*. Berdasarkan analisis respon siswa secara keseluruhan yang berjumlah 25 siswa dari 7 butir soal yang menjawab ya sebanyak 76% dengan kriteria baik dan yang menjawab tidak sebanyak 24% dengan kriteria tidak baik. Jadi penerapan pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media VCD direspon siswa dengan baik dan siswa tertarik karena dianggap sesuatu metode atau cara pembelajaran yang baru bagi mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus pertama dan siklus kedua, maka dapat disimpulkan bahwa (1). 80 % dari siswa merasa lebih tertarik dengan metode *creative problem solving* dengan media VCD, hal itu disebabkan karena aktivitas guru dan siswa yang tidak lagi monoton (2). Aktivitas siswa

mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 40% meningkat pada siklus II menjadi sebesar 53%. (3). 3) Hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media VCD selama dua siklus mengalami peningkatan, yang semula pada siklus I sebesar 60% meningkat sebesar 26 % menjadi 86% pada siklus II. Dan telah mencapai ketuntasan klasikal yang ditentukan sekolah, yaitu sebesar 85 % (4). Respon siswa terhadap model pembelajaran *creative problem solving* dengan media VCD adalah sangat baik, hal itu berdasarkan angket respon siswa yang menyatakan bahwa 100% siswa belum pernah diajar dengan media VCD, 85% siswa belum pernah menerima pembelajaran dengan model *creative problem solving*, 90% siswa dapat memahami penyajian materi pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media VCD, 100% siswa mudah mengingat dan mempelajari materi pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan media VCD, 80% siswa tertarik dengan materi yang dikemas dengan bentuk pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan

media VCD, 73% siswa mampu menceritakan kembali materi pembelajaran creative problem solving dengan menggunakan media VCD. Hasil respon siswa setelah diterapkan model *genius learning strategy* dengan menggunakan pendekatan kooperatif mendapatkan prosentase diatas 60%, ini menunjukkan respon siswa baik terhadap pembelajaran.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) Dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran, guru bisa menggunakan media teknologi yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi. (2) Pihak sekolah bisa membantu menambahkan fasilitas untuk menunjang pembelajaran dari segi sarana dan prasarana. (3) Setiap proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Dander hendaknya menggunakan metode dan model pembelajaran yang cocok/sesuai dengan materi dan pelajaran yang di ajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Divapress
- Djamarah, Syaiful Basri & Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variable-Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo